

**МИНИСТЕРСТВО ВЫСШЕГО И СРЕДНЕГО СПЕЦИАЛЬНОГО  
ОБРАЗОВАНИЯ РЕСПУБЛИКИ УЗБЕКИСТАН**

**НУКУССКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ  
ИНСТИТУТ ИМЕНИ АЖИНИЯЗА**



**ФАКУЛЬТЕТ ИНОСТРАННЫХ ЯЗЫКОВ  
КАФЕДРА РУССКОГО ЯЗЫКА И ЛИТЕРАТУРЫ  
5111300 Русский язык и литература в иноязычных группах  
ВЫПУСКНАЯ  
КВАЛИФИКАЦИОННАЯ РАБОТА**

**На тему: «ДИДАКТИЧЕСКИЕ ИГРЫ КАК СРЕДСТВО  
АКТИВИЗАЦИИ ПОЗНАВАТЕЛЬНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ  
УЧАЩИХСЯ НА УРОКАХ РУССКОГО ЯЗЫКА»**

**Студент 4 «А» курса:**

**Тажетдинова Санегуль  
Адилбай кызы**

**Научный руководитель:  
Заведующий кафедрой:**

**к.ф.н. С.А. Елмуратова  
к.ф.н. Э.Н. Ешниязова**

Выпускная квалификационная работа допускается к защите.

Протокол № \_\_\_\_\_ « \_\_\_\_\_ » \_\_\_\_\_ 2019 г.

НУКУС- 2019

## СОДЕРЖАНИЕ

<b>Введение.....</b>	<b>3-6</b>
<b>Глава 1. Теоретические основы использования игры в процессе обучения.....</b>	<b>7-31</b>
1.1. Роль и значение дидактической игры в учебном процессе.....	7-14
1.2. Виды дидактических игр.....	14-32
<b>Глава 2. Использование дидактических игр на уроках русского языка.....</b>	<b>33-56</b>
2.1. Сущность дидактических игр как средства обучения.....	33-43
2.2. Использование дидактических игр с целью повышения интереса к русскому языку.....	44-56
<b>Заключение.....</b>	<b>57-59</b>
<b>Список использованной литературы.....</b>	<b>60-64</b>

## **ВВЕДЕНИЕ**

Игровые методы преподавания – один из самых признанных и распространенных вариантов работы с большими и малыми группами обучаемых. С одной стороны, это считается интерактивный метод, так как позволяет приобщить к работе наибольшее количество человек. С другой стороны, игра -увлекает учащихся и позволяет вникнуть в изучаемую тему с наибольшей заинтересованностью.

Кроме того, игровые методы используется не только в обучении в высших и средне - специальных учебных заведениях, но так же и на основе дошкольных подготовок, а так же дошкольных учреждениях и даже в домашних условиях. Это говорит о том, что формы вовлечения в игру – урок самые разнообразные, а потому и подходят для работы в группах, где уровень развития детей (подростков, молодежи) довольно разный.

Говоря о преподавании русского (или любого другого языка) с применением игровых методов, необходимо осознавать тот факт, что в большинстве своем игра позволяет им раскрепоститься, проявить свои знания и укрепить их, особенно, если учитывать тот факт, что - игра как вариант подвижного развития, хоть и имеет определенные правила, не может быть направлена на наказание обучаемого, следовательно, его ошибки, безусловно, будут сказываться на общей оценке за урок, но не повлекут за собой конкретное наказание.

Проблемы методов обучения сегодня приобретают всё большее значение. Этой проблеме посвящено множество исследований в педагогике и психологии. И это закономерно, т.к. учение – ведущий вид деятельности школьников, в процессе которого решаются главные задачи, поставленные перед школой: подготовить подрастающее поколение к жизни, к активному участию в научно-техническом и социальном процессе. Общеизвестно, что эффективное обучение находится в прямой зависимости от уровня активности учеников в этом процессе. В настоящее время, дидакты пытаются

найти наиболее эффективные методы обучения для активизации и развития у учащихся познавательного интереса к содержанию обучения. В связи с этим, много вопросов связано с использованием на уроках занимательного материала. И среди них, особое значение уделяется дидактическим играм, так как главная особенность дидактической игры состоит в том, что в ней учебные задачи выступают перед ребенком не в явном виде, а маскируются. Играя, подростки учатся применять свои знания и умения на практике, пользоваться ими в разных условиях. Игра – это самостоятельная деятельность, в которой дети вступают в общение со сверстниками. Их объединяет общая цель, совместные усилия к достижению, общие переживания. Игровые переживания оставляют глубокий след в сознании ребенка и способствуют формированию добрых чувств, благородных стремлений, навыков коллективной жизни. Игра занимает большое место в системе физического, нравственного, трудового и эстетического воспитания. Ребенку нужна активная деятельность, способствующая повышению его жизненного тонуса, удовлетворяющая его интересы, социальные потребности. Учение здесь протекает непреднамеренно. В этой непреднамеренности и кроется глубокий смысл дидактической игры.

В последние годы вопросы теории и практики дидактической игры разрабатывались и разрабатываются многими исследователями: А.П. Усовой, Е.И. Радиной, Ф.Н. Блехер, Б.И. Хачапуридзе, З.М. Богуславской, Е.Ф. Иваницкой, А.И. Сорокиной, Е.И. Удальцовой, В.Н. Аванесовой, А.К. Бондаренко, Л.А. Венгером.

Для того чтобы дидактические игры являлись наиболее эффективными методами обучения, нужно больше места отводить самим играм. Кроме этого, необходим переход от игры к серьезным занятиям. В качестве такого перехода и выступают дидактические игры.

Данная проблема широко рассматривается в работе В.А. Сухомлинского «О воспитании». В этой книге он знакомит нас со своими

мыслями о воспитании детей в семье и школе, в том числе автор пишет об использовании игры: «...Игра – это огромное светлое окно, через которое в духовный мир ребёнка вливается живительный поток представлений, понятий об окружающем мире. Игра – это искра, зажигающая огонёк пытливости и любознательности». Продолжая работу Сухомлинского, в своей работе «Психология игры» Эльконин Д.Б. пишет, что игра влияет на развитие психических процессов: «Значение игры не ограничивается тем, что у ребёнка возникают новые по своему содержанию мотивы деятельности и связанные с ними задачи. В игре возникает психологическая форма мотивов» [30, с.183]. Продолжая работу Эльконина, Амонашвили Ш.А. в своей книге «В школу - с шести лет» описывает опыт обучения шестилетних детей в школах, а также рассматривает проблему использования игры на уроках: «Дидактическая игра, если не делать из неё самоцель, может выполнить свою исключительную роль усиления сложного процесса учения, ускорения развития» [1, с.52].

Таким образом, **актуальность** данного исследования обусловлена тем, что изучение игровых методов в преподавании русского языка – это крайне актуальная на сегодняшний день тема, так как применение этих методов позволит не только развивать интерес у обучаемых к изучению предмета, но так же и возможность развить у него определенный перечень компетенции, которые так же необходимы при изучении того или иного уровня.

**Целью исследования** является изучение и определение роли дидактических игр как средство активизации познавательной деятельности учащихся на уроках русского языка.

Основная цель предопределила постановку и решение следующих **задач исследования:**

1. Изучить литературу, освещающую вопросы игровой деятельности.
2. Выявить особенности дидактических игр на уроках русского языка.

**Объектом исследования** является игровая деятельность на уроках русского языка.

**Предметом изучения** являются дидактические игры как средство активизации познавательной деятельности учащихся на уроках русского языка.

**Методы исследования**, которые были использованы при написании работы (теоретические и эмпирические): изучение разнообразных источников информации, анализ полученных сведений, классификация, аналогия.

**Научная новизна исследования** определяется тем, что конкретизированы этапы развития интереса школьников к русскому языку; выявлены особенности использования дидактических игр в активизации познавательной деятельности школьников; выявлена роль дидактических игр в активизации познавательной деятельности школьников на уроках русского языка.

**Практическая ценность данной работы** очевидна для студентов, магистрантов и учителей русского языка, работа такого характера полезна и для методистов и авторов учебников и учебных пособий по русскому языку. Результаты данного исследования могут быть использованы студентами при написании рефератов и курсовых работ. Кроме того, данная выпускная квалификационная работа обладает и научной ценностью в педагогическом плане: даются примерные упражнения с использованием дидактических игр.

**Основные результаты выполненной работы:** подробно изучена основная теоретическая литература по данному вопросу, даны методические рекомендации по использованию дидактических игр на уроках русского языка.

**Структура работы:** выпускная квалификационная работа состоит из введения, двух глав, заключения и списка литературы.

# Глава 1. Теоретические основы использования игры в процессе обучения

## 1.1. Роль и значение дидактической игры в учебном процессе.

Слово "игра", "играть" в русском языке чрезвычайно многозначны. Слово "игра" употребляется в значении развлечения, в переносном значении. И.П. Подласый [42, 13] говорит, что понятие об "игре" вообще имеет некоторую разницу у разных народов. Так у древних греков слово "игра" означало собою действия, свойственные детям, выражая главным образом то, что у нас называется "придаваться ребячеству". У евреев слово "игра" соответствовало понятию о шутке и смехе. В последствии на всех европейских языках слово "игра" стали обозначать обширный круг действий человеческих, с одной стороны не претендующих на тяжелую работу, с другой стороны – доставляющих людям веселье и удовольствие. Таким образом, в этот круг понятий стало входить все, и начиная, от детской игры в солдатики, до трагического воспроизведения героев на сцене театра.

Попытки разгадать тайну происхождения игры предпринимались учёными на протяжении многих сотен лет.

Проблема игры возникла как слагаемое проблемы свободного времени и досуга людей в силу тенденций религиозно–социально–экономического и культурного развития общества.

Начало разработки общей теории игры следует относить к трудам Шиллера и Спенсера. Значительный вклад в развитие данной теории внесли Фрейд, Пиаже, Штерн, Дьюи, Фромм, Хейзинга и др.

В отечественной психологии и педагогике теорию игры разрабатывали К.Д. Ушинский, П.П. Блонский, Г.В. Плеханов, С.Л. Рубинштейн, Л.С. Выготский, Н.К. Крупская, А.Н. Леонтьев, Д.Б. Эльконин, В.С. Мухина, А.С. Макаренко и другие.

Игра наряду с трудом и учением - один из основных видов деятельности человека, удивительный феномен нашего существования. По определению, игра - это вид деятельности в условиях ситуаций, направленных на воссоздание и усвоение общественного опыта, в котором складывается и совершенствуется самоуправление поведением. Значение игры невозможно исчерпать и оценить развлекательно-рекреативными возможностями. В том и состоит ее феномен, что, являясь развлечением, отдыхом, она способна перерасти в обучение, в творчество, в терапию, в модель типа человеческих отношений и проявлений в труде, воспитании.

Дидактика (др.-греч. Διδακτικός «поучающий») — раздел педагогики теории образования, изучающий проблемы обучения. Раскрывает закономерности усвоения знаний, умений и навыков формирования убеждений, определяет объём и структуру содержания образования. Основной вопрос дидактики формулируется по-разному. Одни связывают его с вопросом о содержании обучения и воспитания [7], другие с тем, «как протекает мышление учащихся в процессе изучения» конкретного предмета [12]; третьи резюмируют его в двух вопросах «чему учить?» и «как учить?» [13].

Дидактические игры — это вид учебных занятий, организуемых в виде учебных игр, реализующих ряд принципов игрового, активного обучения и отличающихся наличием правил, фиксированной структуры игровой деятельности и системы оценивания, один из методов активного обучения. Дидактическая игра — это такая коллективная, целенаправленная учебная деятельность, когда каждый участник и команда в целом объединены решением главной задачи и ориентируют своё поведение на выигрыш. Дидактическая игра — это активная и(или) интерактивная учебная деятельность по имитационному моделированию изучаемых систем, явлений, процессов.



Игру как метод обучения и воспитания, передачи опыта старших поколений младшим люди использовали с древности. Широкое применение игра находит в народной педагогике, в дошкольных и внешкольных учреждениях. В современной школе, делающей ставку на активизацию и интенсификацию учебного процесса, игровая деятельность используется в следующих случаях:

- в качестве самостоятельных технологий для освоения понятия, темы и даже раздела учебного предмета;

- как элементы (иногда весьма существенные) более обширной технологии;

- в качестве технологии урока (занятия) или его фрагмента (введения, объяснения, закрепления, упражнения, контроля);

- как технология внеклассной работы (игры типа "Зарница", "Орленок" и др.).

Понятие "игровые педагогические технологии" включает достаточно обширную группу методов и приемов организации педагогического процесса в форме различных педагогических игр. В отличие от игр вообще педагогическая игра обладает существенным признаком - четко поставленной целью обучения и соответствующими ей педагогическими результатами, которые могут быть обоснованы, выделены в явном виде и характеризуются учебно-познавательной направленностью. Игровая форма занятий создается на уроках при помощи игровых приемов и ситуаций, которые выступают как средство побуждения, стимулирования учащихся к учебной деятельности. Реализация игровых приемов и ситуаций при урочной форме занятий происходит по таким основным направлениям:

- дидактическая цель ставится перед учащимися в форме игровой задачи;
- учебная деятельность подчиняется правилам игры;

- учебный материал используется в качестве ее средства, в учебную деятельность вводится элемент соревнования, который переводит дидактическую задачу в игровую;

- успешное выполнение дидактического задания связывается с игровым результатом.

Место и роль игровой технологии в учебном процессе, сочетание элементов игры и учения во многом зависит от понимания учителем функций и классификации педагогических игр.

В первую очередь следует разделить педагогические игры по виду деятельности:

- на физические (двигательные),
- интеллектуальные (умственные),
- трудовые,
- социальные
- психологические.

По характеру педагогического процесса выделяются следующие группы игр:

- обучающие, тренировочные, контролирующие и обобщающие;
- познавательные, воспитательные, развивающие, социализирующие;
- репродуктивные, продуктивные, творческие;
- коммуникативные, диагностические, профориентационные, психотехнические и др. Обширна типология педагогических игр по характеру игровой методики.

Три большие группы составляют:

- игры с готовыми "жесткими" правилами;
- игры "вольные", правила которых устанавливаются по ходу игровых действий;
- игры, которые сочетают и свободную игровую стихию, и правила, принятые в качестве условия игры и возникающие по ее ходу. По

содержанию игры с готовыми правилами различают: все предметные (математические, химические и т.д.), спортивные, подвижные, интеллектуальные (дидактические), строительные и технические, музыкальные (ритмические, хороводные, танцевальные), лечебные, коррекционные (психологические игры-упражнения), шуточные (забавы, развлечения), ритуально-обрядовые и др.

Специфику игровой технологии в значительной степени определяет игровая среда: различают игры с предметами и без предметов, настольные, комнатные, уличные, на местности, компьютерные и с ТСО, а также с разными средствами передвижения. И, наконец, по форме (форма есть способ существования и выражения содержания) можно выделить в самостоятельные типовые группы следующие игры: игры-празднества, игровые праздники; игровой фольклор; театральные игровые действия; игровые тренинги и упражнения; игровые анкеты, вопросники, тесты; эстрадные игровые импровизации; соревнования, состязания, противоборства, соперничества; конкурсы, эстафеты, старты; свадебные обряды, игровые обычаи; мистификации, розыгрыши, сюрпризы; карнавалы, маскарады; игровые аукционы и т.д.

Для младшего школьного возраста характерны яркость и непосредственность восприятия, легкость вхождения в образы. Дети свободно вовлекаются в любую деятельность, особенно в игровую, самостоятельно организуются в групповую игру, продолжают игры с предметами, игрушками, появляются не имитационные игры. В игровой модели учебного процесса создание проблемной ситуации происходит через введение игровой ситуации: проблемная ситуация проживается участниками в ее игровом воплощении, основу деятельности составляет игровое моделирование, часть деятельности учащихся происходит в условно-игровом плане. Ребята действуют по игровым правилам (так, в случае ролевых игр - по логике разыгрываемой роли, в имитационно-моделирующих играх наряду

с ролевой позицией действуют "правила" имитируемой реальности). Игровая обстановка трансформирует и позицию учителя, который балансирует между ролью организатора, помощника и соучастника общего действия. Итоги игры выступают в двойном плане - как игровой и как учебно-познавательный результат [22, 13].

Дидактическая функция игры реализуется через обсуждение игрового действия, анализ соотношения игровой ситуации как моделирующей, ее соотношения с реальностью. Важнейшая роль в данной модели принадлежит заключительному ретроспективному обсуждению, в котором учащиеся совместно анализируют ход и результаты игры, соотношение игровой (имитационной) модели и реальности, а также ход учебно-игрового взаимодействия. В арсенале педагогики начальной школы содержатся игры, способствующие обогащению и закреплению у детей бытового словаря, связной речи; игры, направленные на развитие числовых представлений, обучение счету, и игры, развивающие память, внимание, наблюдательность, укрепляющие волю.

Результативность дидактических игр зависит, во-первых, от систематического их использования; во-вторых, от целенаправленности программы игр в сочетании с обычными дидактическими упражнениями. Игровая технология строится как целостное образование, охватывающее определенную часть учебного процесса и объединенное общим содержанием, сюжетом, персонажем. В нее включаются последовательно игры и упражнения, формирующие умения выделять основные, характерные признаки предметов, сравнивать, сопоставлять их; группы игр на обобщение предметов по определенным признакам; группы игр, в процессе которых у младших школьников развивается умение отличать реальные явления от нереальных; группы игр, воспитывающих умение владеть собой, быстроту реакции на слово, фонематический слух, смекалку и др. При этом игровой сюжет развивается параллельно основному содержанию обучения, помогает

активизировать учебный процесс, осваивать учебные элементы. Составление игровых технологий из отдельных игр и элементов - забота каждого учителя начальной школы. (по Степанова О.А. Научно-методические подходы к использованию игры в педагогической работе с младшими школьниками.)

Игра как метод обучения имеет ряд важных функций:

1.Социокультурная функция. Игра является одним из сильнейшим методов социализации ребенка и включения его в общество. Это связано с тем, что игра позволяет детям «примерить» на себе различные социальные роли, оказывающих влияние на становление и развитие личности.

2.Функция межнациональной коммуникации. Игры по своей природе национальны, они способствуют тому, что в процессе их реализации дети знакомятся с культурой других народов, учатся толерантности и расширяют свой кругозор.

3.Функция самореализации в игре. Данная функция является одной из основных, так как позволяет ребенку реализовать себя как личность, в разнообразных жизненных ситуациях, смоделированных в игре.

4.Коммуникативная функция. Игра подразумевает обязательное общение между ее участниками, тем самым она вводит детей в реальный контекст сложных человеческих отношений.

5.Диагностическая функция– заключается в том, что в процессе игры, ребенок ведет максимально естественно и раскрывается полностью.

6.Игротерапевтическая функция – направлена на преодоление разнообразных трудностей, которые могут возникнуть в различных областях жизнедеятельности.

7.Коррекционная функция. В процессе игры осуществляется психологическая помощь детям с разнообразными отклонениями в поведении и развитии.

8.Развлекательная функция— связана с создание благоприятной психологической атмосферы, душевной радости, что позволяет ребенку отвлечься и «проникнуть» в мир фантазий и душевной радости.

## **1.2. Виды дидактических игр.**

Дидактика как теория обучения и образования своими корнями уходит в глубь веков. Обучение было всегда, когда существовал человек. Теория обучения начала формироваться уже тогда, когда возникла осмысленная необходимость передать потомкам накопленные достижения. Впервые, насколько известно, термин «дидактика» появился в сочинениях немецкого педагога Вольфганга Ратке (Ратихия) (1571—1635) для обозначения искусства обучения. Аналогичным образом, как «универсальное искусство обучения всех всему», трактовал дидактику и Ян Амос Коменский. В начале XIX века немецкий педагог Иоганн Фридрих Герbart придал дидактике статус целостной и непротиворечивой теории воспитывающего обучения.

В отечественной педагогике активное развитие дидактика получила в конце XIX века благодаря трудам, которые написал Константин Ушинский и его последователи, среди которых: Пётр Каптерев, Николай Бунаков, Николай Корф, Владимир Стоюнин, Алексей Острогорский и другие. Значимой площадкой для развития дидактики как теории воспитывающего обучения стал в XIX веке журнал «Филологические записки», издаваемый в Воронеже под редакцией Алексея Хованского, главным редакторским достижением которого стала эвристическая методика интеллектуального и нравственного развития «Живое слово», составленная Алексеем Барсовым.

Существуют «частные дидактики» — методики обучения отдельным учебным предметам (методика преподавания математики, физики, истории и др.), отдельных категорий учащихся (методика начального обучения, дидактика высшей школы), в разных типах учебных заведений и формах

образования. У каждой методики обучения свой объект — обучение предмету, обучение определённых категорий учеников и т. д.

Дидактические игры - это разновидность игр с правилами, специально создаваемых педагогикой в целях обучения и воспитания детей. Они направлены на решение конкретных задач обучения детей, но в то же время в них проявляется воспитательное и развивающее влияние игровой деятельности. Необходимость использования дидактических игр как средства обучения детей в младшем школьном возрасте определяется рядом причин:

1. Игровая деятельность как ведущая в дошкольном детстве ещё не потеряла своего значения (не случайно многие дети приносят в школу игрушки). Можно согласиться с А.С. Воронцовым, который писал, что «в школьном возрасте игра не умирает, а проникает в отношения к действительности. Она имеет своё внутреннее продолжение в школьном обучении и труде». [15, 44]. Отсюда следует, что опора на игровую деятельность, игровые формы и приёмы — важный наиболее адекватный путь включения детей в учебную работу.

2. Освоение учебной деятельности, включение в неё детей идёт медленно (многие дети вообще не знают, что такое «учиться»).

3. Имеются возрастные особенности детей, связанные с недостаточной устойчивостью и произвольностью внимания, преимущественно непроизвольным развитием памяти, преобладанием наглядно-образного типа мышления. Дидактические игры как раз способствуют развитию у детей психических процессов.

4. Недостаточно сформирована познавательная мотивация. Основная трудность в начальный период обучения заключается в том, что мотив, с которым ребёнок приходит в школу, не связан с содержанием той деятельности, которую он должен выполнить в школе. Мотив и содержание учебной деятельности не соответствуют друг другу. Побуждать же к учению должно то содержание, которому ребёнка учат в школе. Существуют

значительные трудности адаптации при поступлении ребёнка в школу (освоение им новой роли - роли ученика, установление взаимоотношений со сверстниками и учителями).

Дидактическая игра во многом способствует преодолению указанных трудностей.

Т.А. Дубова, оценивая роль дидактической игры, подчёркивал: «Нам необходимо добиться того, чтобы дидактическая игра была не только формой усвоения отдельных знаний и умений, но и способствовала бы общему развитию ребёнка» [24, 55].

С другой стороны, некоторые педагоги склонны, наоборот, неправомерно рассматривать дидактические игры лишь как средство интеллектуального развития, средство развития познавательных психических процессов. Однако дидактические игры — это ещё и игровая форма обучения, которая, как известно, достаточно активно применяется на начальных этапах обучения, т.е. в младшем школьном возрасте.

Для выявления теоретических оснований использования дидактических игр в начальной школе, важным является вопрос о видах дидактических игр и их структуре. Игровая деятельность — это особая сфера человеческой активности, в которой личность не преследует никаких других целей, кроме получения удовольствия, удовольствия от проявления физических и духовных сил.

Природа создала детские игры для всесторонней подготовки к жизни. Поэтому они имеют генетическую связь со всеми видами деятельности человека и выступают как специфически детская форма и познания, и труда, и общения, и искусства, и спорта. Отсюда и названия игр: познавательные, интеллектуальные, строительные, игра-труд, игра-общение, музыкальные игры, художественные, игры-драматизации, подвижные, спортивные...

Принято различать два основных типа игр:

1. Игры с фиксированными, открытыми правилами;



## 2. Игры со скрытыми правилами.

Примером игр первого типа является большинство дидактических, познавательных и подвижных игр, сюда относят также развивающие интеллектуальные, музыкальные, игры-забавы, аттракционы.

Ко второму типу относят игры сюжетно-ролевые. Правила в них существуют неявно. Они — в нормах поведения воспроизводимых героев: доктор сам себе не ставит градусник, пассажир не летает в кабине летчика.

Дидактические игры различаются по обучающему содержанию, познавательной деятельности детей, игровым действиям и правилам, организации и взаимоотношениям детей, по роли преподавателя. Перечисленные признаки присущи всем играм, но в одних отчетливее выступают одни, в других — иные. В различных сборниках указано более 500 дидактических игр, но четкая классификация игр по видам отсутствует. Часто игры соотносятся с содержанием обучения и воспитания. В этой классификации можно представить следующие типы игр:

- игры по сенсорному воспитанию,
- словесные игры,
- игры по ознакомлению с природой,
- по формированию математических представлений и др.

Иногда игры соотносятся с материалом:

- игры с дидактическими игрушками,
- настольно-печатные игры,
- словесные игры,
- псевдосюжетные игры.

Такая группировка игр подчеркивает их направленность на обучение, познавательную деятельность детей, но не раскрывает в достаточной мере основы дидактической игры — особенностей игровой деятельности детей, игровых задач, игровых действий и правил, организацию жизни детей, руководство учителя.

О.А. Степанова разработала иную классификацию дидактических игр:

Дидактические игры:

- 1) Игры – путешествия
- 2) Игры – поручения
- 3) Игры- предположения:
- 4) Игры-загадки
- 5) Игры-беседы(игры-диалоги) [47, 34-36].

Игры-путешествия. Это целевое движение куда-то, зачем-то. Это может быть и путешествие в намеченное место, преодоление пространства и времени, совершение практических действий. Но может быть и путешествие "не сходя с места" - путешествие мысли, воображения.

Эти игры имеют сходство со сказкой, ее развитием, чудесами. Игра-путешествие отражает реальные факты или события, но обычное раскрывает через необычное, простое - через загадочное, трудное - через преодолимое, необходимое - через интересное. Се это происходит в игре, в игровых действиях, становится близким ребенку, радует его. Цель игры-путешествия - усилить впечатление, придать познавательному содержанию чуть-чуть сказочную необычность обратить внимание детей на то, что находится рядом, но не замечается ими. Игры обостряют внимание, наблюдательность, осмысление игровых задач, облегчают преодоление трудностей и достижение успеха.

Роль педагога в игре сложна, требует знаний, готовности ответить на вопросы детей, играя с ними, вести процесс обучения незаметно.

Игры-поручения имеют те же структурные элементы, что и игры-путешествия, но по содержанию они проще и по продолжительности короче. В основе их лежат действия с предметами, игрушками, словесными поручениями.

Игры-предложения "Что было бы ...?" или "Что бы я сделал ...", "Кем бы хотел быть и почему?". Эти игры требуют умения соотнести знания с

обстоятельствами, установление причинных связей. Игры, в которых зреют ростки будущего, полезны. Педагогическая ценность их в том, что дети начинают думать, учатся слушать друг друга.

Игры-загадки. Возникновение загадок уходит в далекое прошлое. Загадки создавались самим народом и отражают мудрость народа. Они использовались для проверки знаний, находчивости. В этом и заключается очевидная педагогическая направленность и популярность загадок как умного развлечения.

В настоящее время загадка, загадывание и отгадывание рассматриваются как вид обучающей игры.

Главной особенностью загадок является логическая задача. Способы построения логических задач различны, но все они активизируют умственную деятельность ребенка. Детям старшего возраста нравятся игры-загадки. Необходимость сравнивать, припоминать, думать, догадываться доставляет им радость умственного труда. Разгадывание загадок развивает способность к анализу, обобщению, формирует умение рассуждать, делать выводы, умозаключения.

Игры-беседы (диалоги). В основе игры-беседы лежит общение воспитателя с детьми, детей с воспитателем и детей друг с другом. Это общение имеет особый характер игрового обучения и игровой деятельности детей. Воспитатель часто идет не от себя, а от близкого детям персонажа и тем самым не только сохраняет игровое общение, но и усиливает радость его, желание повторить игру.

Детям нужно сделать открытие или в результате чего-то узнать новое, а это в то же время активизирует эмоционально-мыслительные процессы. Игра-беседа воспитывает умение слушать и слышать вопросы педагога, детей, воспитывает быть сосредоточенным, дополнять сказанное, высказывать суждения.

Развивающие игры (на развитие):

- 1) Восприятия
- 2) Речи
- 3) Внимания
- 4) Памяти
- 5) мышления
- 6) цвета, формы
- 7) качеств
- 8) величины

Игры, развивающие восприятие цвета. Осознанное, целенаправленное восприятие цвета не является врожденным качеством. Только взрослые могут помочь детям увидеть мир красок, уловить разнообразие цветовых тонов, сформировать устойчивый зрительный образ цвета. Задачи этих игр отличаются от задач изобразительной деятельности, где различение, сравнение цветовых тонов выполняет вспомогательную роль и не осознается ребенком. Очень важно, чтобы различение цветовых тонов было значимо для самого ребенка. Поэтому знакомство с цветом следует связывать с активными действиями детей и с привлекательными для них предметами (полоски цветной бумаги, цветные коробочки, игрушки, окрашенные в чистые тона, разноцветные карандаши, флажки и т.д.).

Игры, развивающие восприятие формы. Восприятие формы предметов является сенсорной основой любой практической деятельности. Ребенка нужно учить восприятию и выделению формы, начиная с младшей группы детского сада. Играя, малыш осваивает рациональные приемы обследования формы руками и глазами. В процессе этих игр дошкольники осваивают геометрические фигуры.

Игры, развивающие восприятие качеств величины. У подростков необходимо развивать умение воспринимать величину предметов путем сравнения по длине, ширине, высоте. Знакомство осуществляется на занятиях с использованием распространенных игровых приемов. В

дополнение к этим приемам можно использовать игры на развитие восприятия величины и ее признаков при помощи игрушек, трафаретов, различных карточек. В играх ребенок осваивает рациональные приемы сравнительной оценки величины (накладывание и прикладывание предметов).

Игры, формирующие целенаправленное внимание. Необходимое условие любой игровой, учебной, познавательной деятельности является внимание [22, 13].

Без устойчивого внимания невозможны ни самостоятельная деятельность ребенка, ни выполнение им заданий воспитателя, поэтому детям необходимо своевременно помочь научиться управлять своим вниманием.

Игры, развивающие речь и мышление. Речь и мышление - два психических процесса, неразрывно связанные друг с другом. Усвоение значения основных предлогов и наречий, обозначающих пространственные отношения предметов, происходит при помощи увлекательных игр. Дети сравнивают предметы по совокупности признаков. Игра учит рассуждать и делать выводы.

Игры, развивающие память. Дети не рождаются с готовой памятью, она развивается постепенно с развитием ребенка, и если у детей слабая память, то это означает, что взрослые не уделяли ребенку должного внимания. Основным условием развития памяти является запоминание, а затем припоминание чего-либо ребенком. При помощи игр у детей возникает необходимость в преднамеренном запоминании и передаются рациональные приемы осмысленного запоминания и припоминания средства овладения своей памятью.

Во всех играх ведущая и направляющая роль принадлежит взрослому. Очень важно, чтобы педагог, обладая эмоциональным общением с детьми, умел вовлечь в игру, мог дать четкую формулировку обучающей задачи,

постоянно активизировал умственную деятельность ребенка. Только при этих условиях игры будут способствовать развитию памяти у детей.

Интеллектуальные дидактические игры направлены прежде всего на развитие элементарных мыслительных операций, формирование общей интеллектуальной раскованности и отработку средств, обеспечивающих общую организованность мыслительного процесса. Дидактические игры формируют способность находить в предмете как можно больше свойств и использовать их для поиска предметов с противоположными свойствами.

Классификация дидактических игр по Г.И. Вергелес:

Дидактические игры (в зависимости от материала)

- 1) Игры с предметами
- 2) Настольно-печатные
- 3) Словесные игры [14, 56].

Игры с предметами наиболее доступны детям, т.к. они основаны на непосредственном восприятии, соответствуют стремлению ребенка действовать с вещами и таким образом знакомиться с ними. В младшем дошкольном возрасте игры с игрушками сопровождаются движениями, что соответствует особенностям восприятия и мышления ребенка. Например, в играх, с помощью которых детей учат различать и правильно называть цвета, малыши бегают с цветными флажками, показывают цветные шарики, ходят по комнате, разыскивая игрушки определенного цвета.

Настольно-печатные игры основаны на принципе наглядности, но в этих играх детям дается не сам предмет, а его изображение. Содержание настольных игр разнообразно. Некоторые виды лото и парные картинки знакомят детей с отдельными предметами (посуда, мебель), с животными, птицами, овощами, фруктами, их качествами и свойствами. Другие уточняют представления о сезонных явлениях природы, о различных профессиях. Настольно-печатная игра хороша в том случае, когда она требует самостоятельной умственной работы.

Наиболее сложны словесные игры: они не связаны с непосредственным восприятием предмета, в них дети должны оперировать представлениями. Эти игры имеют большое значение для развития мышления ребенка, т.к. в них дети учатся высказывать суждения, делать выводы и умозаключения, не полагаясь на суждения других, замечать логические ошибки. Помимо речевого развития, формирования слухового внимания с помощью словесных игр создается эмоциональный настрой, совершенствуются мыслительные операции, вырабатываются быстрота реакции, умение понимать юмор.

По классификации О.А. Степанова в первую очередь следует разделить игры по виду деятельности на физические (двигательные), интеллектуальные (умственные), трудовые, социальные и психологические [47, 44].

По характеру педагогического процесса выделяют следующие группы игр:

- а) обучающие, тренировочные, контролирующие и обобщающие;
- б) познавательные, воспитательные, развивающие;
- в) репродуктивные, продуктивные, творческие;
- г) коммуникативные, диагностические, профориентационные, психотехнические.

Важно чётко различать собственно дидактические игры и игровые приёмы, используемые при обучении школьников. По мере «вхождения» подростков новую для них деятельность - учебную - значение дидактических игр как способа обучения снижается, в то время как игровые приёмы по-прежнему используются педагогом. Они нужны для привлечения внимания школьников, снятия у них напряжения. Необходимо отметить в связи с этим следующее.

Самое главное заключается в том, чтобы игра органически сочеталась с серьёзным, напряженным трудом, чтобы игра не отвлекала от учения, а, наоборот, способствовала бы интенсификации умственной работы. К сожалению, некоторые педагоги воспринимают дидактическую игру лишь

как развлекательный и организующий момент урока, позволяющий снять умственное напряжение.

Такое представление в корне неверно. В этом случае игра не входит органично в урок, находится около процесса обучения. Можно поэтому согласиться с тем, что «не умея построить настоящую игру, которая будила бы мысль учеников, некоторые учителя облачают в игровую форму обучения тренировочные упражнения».

Дидактическую игру и урок противопоставлять нельзя. Самое главное - и это необходимо ещё раз подчеркнуть - дидактическая задача в дидактической игре осуществляется через игровую задачу. Дидактическая задача скрыта от детей. Внимание ребёнка обращено на выполнение игровых действий, а задача обучения им не осознаётся. Это и делает игру особой формой игрового обучения, когда дети чаще всего непреднамеренно усваивают знания, умения, навыки. Взаимоотношения между детьми и педагогом определяются не учебной ситуацией, а игрой. Дети и педагог - участники одной игры. Нарушается это условие - и педагог встаёт на путь прямого обучения.

Таким образом, дидактическая игра - это игра только для ребёнка. Для взрослого она - способ обучения. В дидактической игре усвоение знаний выступает как побочный эффект.

Отличительной особенностью дидактических игр является наличие игровой ситуации, которая обычно используется в качестве основы метода. Деятельность участников в игре формализована, то есть имеются правила, жесткая система оценивания, предусмотрен порядок действий или регламент. Следует отметить, что дидактические игры отличаются от деловых игр в первую очередь отсутствием цепочки решений.

Из числа известных типов игр к дидактическим можно отнести: анализ конкретных ситуаций, игровое проектирование, разбор деловой почты



руководителя и некоторые другие, например, социо/игровые технологии обучения.

### Игровое проектирование

В соответствии с названием под игровым проектированием понимают конструирование, проектирование, разработку технологии производства работ или деятельности, проводимое в игровой форме. Выделяют следующие характерные признаки метода [17, 44-45].

#### Групповая работа;

Имитация заседания научно-технического совета, на котором авторы проекта публично его защищают. Процесс игрового проектирования и особенно итоговое обсуждение часто проводят с функционально-ролевых позиций. Это позволяет формировать у слушателей более полное представление об изучаемом процессе и конструируемом объекте.

При конструировании дидактических игр необходимо соблюдать те требования, которые делают учебную деятельность собственно игровой. Сейчас деятельность учебно-игровую всё чаще стали обозначать термином «интерактивность» (англ.: interaction - взаимодействие). Перечень основных показателей интерактивности в учебной деятельности включает:

- движение обучаемых
- возможность выбора или непредсказуемости конечного результата для обучаемых
- ролевая раскладка (включая этап итоговой рефлексии)
- порционность или пошаговость заданий
- рабочие (малые) группы [17, 44-45].

Поддержать интерес ребёнка к учебе помогут разнообразные яркие наглядные пособия, включение в процесс обучения игры. Учить, играя, - оспаривать эту заповедь не станет никто. Игра побуждает учащихся к игровым действиям, даёт возможность каждому ребёнку лучше представить

разыгрываемую ситуацию. В игре учащиеся учатся концентрировать свое внимание на игровых правилах и следить за их выполнением. Игра позволяет ребёнку заново пережить яркие впечатления и события. Играя, ученики накапливают знания об окружающем мире, учатся самостоятельно принимать решения, проявляют оригинальность мысли. Таким образом, в процессе игры у школьников повышается познавательный интерес и стремление получения знаний изучаемого предмета. В самом термине «дидактическая игра» подчёркивается педагогическая направленность, отражается многообразие её применения. На дидактическую игру нужно смотреть как на вид преобразующей творческой деятельности в тесной связи с другими видами учебной работы. Значительного эффекта учитель может достичь в случаях, когда учебная задача так сочетается с игровой, что ученик воспринимает ее именно как задачу, т.е. подходит к решению сознательно, но при этом все - таки играет. Игровая деятельность используется в следующих случаях: - в качестве самостоятельных технологий для освоения понятия, темы и даже раздела учебного предмета; - в качестве урока или его части (введения, объяснения, закрепления, упражнения, контроля); - как технологии внеклассной работы.

Возможны два подхода к классификации игр, предлагаемых для использования на уроках русского языка. Первый подход состоит в классификации игр в зависимости от того, для решения каких задач во время урока может быть использована игра. Подобное разделение является достаточно формальным, потому, что одна игра позволяет решать сразу несколько взаимосвязанных задач: Введение темы урока. Использование игрового момента позволяет подвести учащихся к теме урока с использованием элемента заинтересованности за счёт того, что они сами формулируют тему урока на основе игрового задания. Изучение нового материала. Игра позволяет на базе ранее изученного материала построить изучение нового материала. Закрепление изученного материала. Применение

игрового элемента позволяет охватить более большой объём пройденного материала, задействовать всех учащихся, экономить время выполнения задания, создавать и использовать метопредметные связи. Игровые моменты позволяют осуществить плавный переход между этапами урока. Подведение итогов урока. Игра позволяет более кратко и содержательно подвести итоги урока.

Второй подход позволяет классифицировать игры в зависимости от их сути и содержания. Игра «Составь слова». Игра «Найди лишнее». Игра «Разделение на группы». Игра «Волшебный мешочек». Игра «Исправь ошибку». Игра «Составь слово» Эта игра позволяет повторить ранее изученный материал и совершить плавный переход к новой теме или к новому изучаемому материалу, а также может служить связкой между этапами урока или различными заданиями на одном этапе.

Возможны несколько вариантов этой игры: Составление слова из нескольких слов. Составление односложных или двусложных слов из одного длинного слова. Составление слова из написанных букв. Среди узора найти буквы и составить слово. Отгадайте, кто какие звуки не выговаривает

В современном мире образование является неременным условием для становления гармонично развитой личности. Какой будет личность ученика? С какими сложностями ему придется столкнуться? Как подготовить ученика к жизни в сложном и противоречивом мире? Именно в школе у ребенка выстраивается система знаний, умений, навыков и ценностей, которыми он будет пользоваться на протяжении всей жизни [37, 63-69].

В условиях модернизации образования перед школой сегодня стоит важнейшая задача – воспитание личности, отличающейся самостоятельностью и независимостью суждений, стремящейся к максимальной реализации своих возможностей, способной свободно выражать свои мысли и чувства, как в устной, так и в письменной форме,

обладающей достаточным словарным запасом, чтобы уметь ценить богатейшее наследие русской классики, понимая и принимая её за образец.

Русский язык является одним из сложных предметов в школе. А чтобы постичь сложное, его надо сделать ясным, интересным и доступным. В этом и могут помочь дидактические игры, их систематическое использование на уроках. Игра помогает формированию фонематического восприятия слова, обогащает ученика новыми сведениями, активизирует мыслительную деятельность, внимание, обеспечивает возможность оценивать себя и окружающих критически, а главное – способствует осмысленному овладению устными формами речи, развитию логического и образного мышления.

Доктор педагогических наук, профессор Рогова Г.Р оценивая роль дидактической игры, подчёркивал: «Нам необходимо добиться того, чтобы дидактическая игра была не только формой усвоения знаний и умений, но и способствовала бы общему развитию ребёнка» [44, 7].

Сегодня в научно-педагогической и методической литературе учитель может найти много рекомендаций по использованию игр в учебно-воспитательной практике. Следует помнить, что дидактическая игра от игры вообще отличается наличием чётко поставленной цели обучения и соответствующими ей педагогическими результатами.

Дидактическая игра состоит из следующих компонентов:

игровой замысел, который заключается в названии игры;

игровые действия, содержащие регламентированные правила;

познавательное содержание, которое заключается в усвоении знаний и умений, применяемых при решении учебной проблемы;

оборудование (наглядность, ТСО, дидактический раздаточный материал и др.);

результат игры, выступающий в форме решения поставленного задания и оценивания действий учащихся.

Существует множество видов дидактических игр. Игры-упражнения совершенствуют познавательные способности учащихся, помогают закрепить учебный материал, развивают умение применять его в новых условиях (кроссворды, ребусы, викторины). Игры-путешествия способствуют осмыслению и закреплению учебного материала, призваны усилить впечатление, обратить внимание детей на то, что находится рядом. (рассказ, дискуссия, творческие задания, высказывания гипотез). В процессе сюжетно-ролевой игры создаются благоприятные условия для удовлетворения широкого круга интересов, желаний, запросов, творческих устремлений учащихся.

В нашей выпускной квалификационной работе используем дидактические игры, основанные на тематическом принципе. Они распределены по разделам лингвистики. В каждом разделе есть игры, помогающие отрабатывать коммуникативный аспект [32, 76].

#### **Фонетические игры.**

Закрепляются умения определять слоговой состав слов, ударный слог, раскрываются особенности русского ударения, отрабатываются умения ставить логическое ударение, выдерживать паузу, соблюдать темп речи, чувствовать ритм.

«Превращение слов». Превратите одно слово в другое, изменяя в каждом последующем слове только один звук. Кто быстрее? (Река – море, ночь – день и т.д.)

«На рыбалке». Представьте себя на рыбалке вместе с друзьями. Один ряд ловит рыб, в названиях которых только мягкие согласные; второй – в названиях которых только твёрдые согласные; третий – в названиях которых есть и твёрдые, и мягкие согласные звуки. А теперь загляните в «речку» и приступайте к ловле рыбы. Кто больше наловит рыбы за минуту?

#### **Лексико-фразеологические игры.**

Развиваются навыки устной монологической и диалогической речи, расширяется словарный запас.

«Акростих». К данному слову подобрать фразеологизмы, начинающиеся с определённой буквы.

К-Кануть в лету

О-Обетованная земля

С-Сорвать маску

М-Мозолить глаза

О-От доски до доски

С-Сбросить иго

«Переводчик». Слова, приведённые ниже, охотно употребляли наши предки. Явления и предметы, обозначаемые ими, до сих пор существуют в нашей жизни. А как же они называются?

Ветродуй (вентилятор), самодвиг (автомат), звонозвание (акустика), представщик (актёр), ошейник (галстук), скоропись (стенография), топталище (тротуар), костотряс (велосипед), лечезнание (медицина).

### **Игры по морфемике и словообразованию.**

Развивается умение делить слово на морфемы и выявлять способы словообразования.

#### **«Собери слово». Шарада.**

В списке вы мой обнаружите корень,

Суффикс – в собрании встретите вскоре,

В слове рассказ вы приставку найдёте,

В целом – по мне на уроки пойдёте. (Расписание)

«Раз, два, три – говори!». Замените словосочетания одним словом с нужным суффиксом.

Музыкант, играющий на трубе. Хитрый человек. Житель Тулы. Смелый человек. Тот, кто любит шутить. Любящий мечтать. Участник игры. Сельский житель. Детёныш орла. Болтливая девочка. Берёзовая роща.

## **Игры по орфографии и орфоэпии.**

Осваиваются не только нормы письменной речи, но и нормы произношения.

**«Пригласи на обед».** Составьте и озвучьте меню обеда, на который вы хотите пригласить своего друга. (В меню, конечно, должны оказаться тефтели, шавель, пирожки с творогом, сливовый или грушевый компот).

**«Весёлая мозаика».** Не переставляя букв, запишите из данного буквосочетания как можно больше предложений:  
ТЕПЕРЬЯПОДНИМИТЕТОЖЕ.

## **Синтаксические игры.**

**«Конструктор».** (Работа в парах) В течение одной минуты напишите 10 слов знаменательных частей речи. Затем обменяйтесь тетрадями с соседом по парте и составьте из его слов словосочетания. Внимание: слова можно изменять, добавлять предлоги, но повторяться не должны.

**«Весёлая семейка».** Помогите «семейке» собраться вместе, прочитайте разорванную записку.

За деньги ... развлечения ... можно купить ... но не сон ... кровать ... но не здоровье ... но не домашний очаг ... книги ... лекарство ... но не ум ... пищу ... но не красоту ... дом ... но не аппетит ... украшения ... но не счастье. (За деньги можно купить кровать, но не сон, книги, но не ум, пищу, но не аппетит, украшения, но не красоту, дом, но не домашний очаг, лекарство, но не здоровье, развлечения, но не счастье.)

## **Морфологические игры.**

**«Заменялка».** Одно из слов – дверь, тень, лошадь, постель, кровать – изменило в ходе истории свой род. Найдите это слово. Обоснуйте свой ответ.

**«Поймай своё слово».** Учитель диктует слова, девочки записывают существительные женского рода, а мальчики – существительные мужского рода (или наоборот).

Чиж, мышь, плащ, стриж, дрожь, тушь, шалаш, ночь, тишь, лещ, помощь, грач, дочь, врач, калач, гараж, рожь, печь, ткач, трубач, речь, течь, вещь.

Составляя сценарий какой-либо игры, рекомендуется учитывать следующие требования:

дидактическая игра – это прежде всего урок;

учитель должен хорошо владеть методикой проведения игровых упражнений;

игра должна иметь конкретные тему, цель и задачи;

при построении игры важно соблюдать цепочку: завязка, развитие действия, кульминация, развязка, финал;

предоставить ученикам самостоятельность в игре, если это возможно;

в основе игры должна лежать деятельность зрителей;

содержание игры должно соответствовать возрасту;

тщательно продумывать оформление игры;

новая хорошая игра – лучший подарок детям.

Дидактическая игра – это незаменимый инструмент в развитии личности любого школьника, с помощью которого можно повысить интерес к русскому языку и сделать этот предмет более «живым» и увлекательным. Использовать игры надо в системе, на разных этапах урока русского языка, включать в них различные виды деятельности школьников, применять при изучении сложного, трудного для понимания материала. Необходимо разрабатывать целые комплексы игр по определённым темам для более систематизированного их использования.

Игровое обучение не формирует способность учиться, но бесспорно развивает познавательную активность школьников.



## **Глава 2. Использование дидактических игр на уроках русского языка.**

### **2.1. Сущность дидактических игр как средства обучения.**

Дидактические игры – это разновидность игр с правилами, специально создаваемых педагогикой в целях обучения и воспитания школьников. Как уже было сказано выше, игры направлены на решение конкретных задач обучения учащихся, но в то же время в них проявляется воспитательное и развивающее влияние игровой деятельности. Необходимость использования дидактических игр как средства обучения школьников, определяется рядом причин:

Игровая деятельность как ведущая не потеряла своего значения (об этом свидетельствует и тот факт, что дети приносят в школу игрушки). Можно согласиться с В.В.Давыдовым, который писал, что «в школьном возрасте игра не умирает, а проникает в отношения к действительности. Она имеет свое внутреннее продолжение в школьном обучении и в труде». Отсюда следует, что опора на игровую деятельность, игровые формы и приёмы – это важный и наиболее адекватный путь включения учеников в учебную работу [20, 54].

Освоение учебной деятельности, включение в нее учащихся идет медленно (многие дети вообще не знают, что такое «учиться»).

Имеются возрастные особенности детей. Связанные с недостаточной устойчивостью и произвольностью внимания, преимущественно непроизвольным развитием памяти. Преобладание наглядно-образного типа мышления. Дидактические игры как раз способствуют развитию у детей психических процессов.

Недостаточно сформирована познавательная мотивация. Основная трудность в начальный период обучения заключается в том, что мотив, с

которым ребенок приходит в школу, не связан с содержанием той деятельности, которую он должен выполнить в школе. Мотив и содержание учебной деятельности не соответствуют друг другу. Побуждать же к учению должно то содержание, которому ребёнок учит в школе. Существуют различные трудности адаптации при поступлении ребёнка в школу (освоение им новой роли – роли ученика, установление взаимоотношений со сверстниками и учителями). Дидактическая игра во многом способствует преодолению указанных трудностей

М.И. Еникеев выделяет следующие виды дидактических игр: игры-путешествия, игры-поручения, игры-предположения, игры-загадки. Игры-беседы [27, 65].

Игры-путешествия призваны усилить впечатление, обратить внимание детей на то, что находится рядом. Они обостряют наблюдательность, обличают преодоление трудностей. В этих играх используются многие способы раскрытия познавательного содержания в сочетании с игровой деятельностью: постановка задач, пояснение способов её решения, поэтапное решение задач и т. д.

Игры-поручения по содержанию проще, а по продолжительности – короче. В основе данных игр лежат действия с предметами, игрушками, словесные поручения.

Игры-предположения («что было бы...»). Перед детьми ставится задача и создается ситуация, которая требует осмысления последующего действия. При этом активизируется мыслительная деятельность детей, они учатся слушать друг друга.

Игры-загадки. В их основе лежит проверка знаний. Находчивости, разгадывание загадок развивает способность к анализу, обобщению формирует умение рассуждать, делать выводы.

Игры-беседы. В их основе лежит общение. Основным является непосредственность переживаний, заинтересованность, доброжелательность.

Такая игра предъявляет требования к активизации эмоциональных мыслительных процессов, она воспитывает умение слушать вопросы и ответы, сосредотачивать внимание на содержании, дополнять сказанное, высказывать суждения. Познавательный материал для этого вида игр должен даваться в оптимальном объёме, чтобы вызвать интерес детей. Познавательный материал определяется темой, содержанием игры. Игра, в свою очередь, должна соответствовать возможностям усвоения интереса детей и свертывания игровых действий [12, 33].

Дидактическая игра имеет определённую структуру. Структура – это основные элементы, характеризующие игру как форму обучения и игровую деятельность одновременно. Выделяют следующие структурные составляющие дидактической игры:

- 1) дидактическая задача;
- 2) игровая задача;
- 3) игровые действия;
- 4) правила игры;
- 5) результат (подведение итогов).

Дидактическая задача определяется целью обучающего и воспитательного воздействия. Она формулируется педагогом и отражает его обучающую деятельность. Так, например, в ряде дидактических игр в соответствии с программными задачами соответствующих учебных предметов закрепляется умение составить из букв слова, отрабатываются навыки счета и т. д.

Игровая задача осуществляется детьми. Дидактическая задача в дидактической игре реализуется через игровую задачу. Она определяет игровые действия, становится задачей самого ребёнка. Самое главное дидактическая задача в игре преднамеренно замаскирована и предстает перед детьми в виде игрового замысла (задачи).

Игровые действия – основа игры. Чем разнообразнее игровые действия, тем интереснее для детей сама игра и тем успешнее решаются познавательные и игровые задачи. В разных играх игровые действия различны по их направленности и по отношению к играющим. Это, например, могут быть ролевые действия, отгадывание загадок, пространственные преобразования и т. д. они связаны с игровым замыслом средствами реализации игрового замысла, но включают и действия, направленные на выполнение дидактической задачи.

Правила игры. Их содержание и направленность обусловлены общими задачами формирования личности ребенка, познавательным содержанием. Игровыми задачами и игровыми действиями. Правила содержат нравственные требования к взаимоотношениям детей. К выполнению ими норм поведения. В игре правила являются заданными. С помощью правил педагог управляет игрой, процессами познавательной деятельности, поведением детей. Правила влияют и на решение дидактической задачи – незаметно ограничивают действия детей, направляют их внимание на выполнение конкретной задачи учебного предмета.

Подведение итогов (результат) – проводится сразу после окончания игры. Это может быть подсчет очков; выявление детей, которые лучше выполнили игровое задание определение команды-победительницы и т. д. необходимо при этом отметить достижения каждого ребёнка, подчеркнуть успехи отстающих детей.

При проведении игр необходимо сохранить все структурные элементы, поскольку именно с их помощью решаются дидактические задачи.

В ситуации дидактической игры знания усваиваются лучше. Самое главное – дидактическая задача в игре осуществляется через игровую задачу, она скрыта от детей. Дети непреднамеренно усваивают знания, умения и навыки. Взаимоотношения между детьми и педагогом определяются не учебной ситуацией, а игрой. Цель дидактических игр и игровых приёмов –

облегчить переход к учебным задачам, сделать его постепенным. Выше сказанное позволяет определить следующие функции игровых приемов и дидактических игр:

функция формирования устойчивого интереса к учению и снятию напряжения, связанного с процессом адаптации ребенка к школьному режиму;

функция формирования психических новообразований;

функция формирования собственно учебной деятельности;

функция формирования общеучебных умений, навыков учебной и самостоятельной работы;

функция формирования навыков самоконтроля и самооценки;

функция формирования адекватных взаимоотношений и освоения социальных ролей.

Итак, дидактическая игра – это сложное, многогранное явление. В дидактических играх происходит не только усвоение учебных знаний, умений и навыков, но и развиваются все психические процессы у детей, их эмоционально-волевая сфера, способности и умения. Игра позволяет сделать учебный материал увлекательным, создать радостное рабочее настроение. Умелое использование игры в учебном процессе заметно облегчит его, так как игровая деятельность привычна для ребенка. Через игру быстрее познаются закономерности обучения. Положительные эмоции значительно облегчают процесс познания.

Организовать и провести дидактическую игру – задача достаточно сложная для педагога.

Можно выделить следующие основные условия для проведения игры:

Наличие у педагога определённых знаний и умений относительно дидактических игр.

Выразительность проведения игры. Это обеспечивает интерес детей, желание слушать, участвовать в игре.

Необходимость включения в игру педагога. Он является участником, и руководителем игры. Педагог должен обеспечить поступательное развитие игры в соответствии с учебными и воспитательными задачами, но при этом не оказывать давления, выполнять второстепенную роль, незаметно для детей направлять игру в нужное русло.

Необходимо оптимально сочетать занимательность и обучение, проводя игру, педагог должен постоянно помнить, что он даёт детям сложные учебные задания, а в игру их превращает форма их проведения – эмоциональность, легкость, непринужденность.

Средства и способы, повышающие эмоциональное отношение детей к игре, следует рассматривать не как самоцель, а как путь, ведущий к выполнению дидактических задач.

Между педагогом и детьми должна быть атмосфера уважения, взаимопонимания, доверия и сопереживания.

Используемая в дидактической игре наглядность должна быть простой и емкой.

Грамотное проведение игры обеспечивается четкой организацией дидактических игр, прежде всего педагог должен осознать и сформулировать цель игры, ответить на вопросы: какие умения и навыки дети освоят в процессе игры, какому моменту игры надо уделять особое внимание, какие воспитательные цели преследуются при проведении игры? Нельзя забывать, что за игрой стоит учебный процесс. И задача педагога – направить силы ребенка на учебу, сделать серьезный труд для детей занимательным и продуктивным.

Далее необходимо определиться с количеством играющих. В разных играх предусмотрено различное их количество. По возможности надо стремиться, чтобы в игре участвовал каждый ребенок. Поэтому если игровую деятельность осуществляет часть детей, то остальные должны исполнять роль контролеров, судей, то есть тоже принимать участие в игре.

Следующим этапом при организации дидактической игры является подбор дидактических материалов и пособий для игры. Помимо этого, требуется четко спланировать временной параметр игры. В частности, как с наименьшей затратой времени познакомить детей с правилами игры. Необходимо предусмотреть, какие изменения можно внести в игру, чтобы повысить активность и интерес детей, учесть возможное возникновение незапланированных ситуаций при проведении дидактических игр [45, 65].

И, наконец, важно продумать заключение, подведение итогов после проведения дидактической игры. Большое значение имеет коллективный анализ игры. Оценивать следует быстроту, и главное – качество выполнения игровых действий детьми. Обязательно нужно обратить внимание и на проявление поведения детей и качеств их личности в игре: как появилась взаимовыручка в игре, настойчивость в достижении цели. Постоянно демонстрируйте детям их достижения.

Важно продумать поэтапное распределение игр и игровых моментов на уроке. В начале урока цель игры – организовать и заинтересовать детей, стимулировать их активность. В середине урока дидактическая игра должна решить задачу усвоения темы; в конце урока игра может носить поисковый характер. На любом этапе урока игра должна отвечать следующим требованиям: быть интересной, доступной, включать разные виды деятельности детей. Игра, следовательно, может быть проведена на любом этапе урока. Она используется также на уроках разного типа. Так, на уроке объяснения нового материала в игре должны быть запрограммированы практические действия детей с группами предметов или рисунками

На уроках закрепления материала используют игры на воспроизведение свойств действий и вычислительных примеров. В системе уроков по теме важно подобрать игры на разные виды деятельности: исполнительскую, воспроизводительную, преобразующую, поисковую.

Дидактическая игра входит в целостный педагогический процесс, сочетается и взаимосвязана с другими формами обучения и воспитания.

Чрезвычайно важны программы дидактических игр для начальной школы, особенно для первых классов. Переход от собственно игры к учению должен быть плавным, иметь мостик, состоящий как бы из «полуигры», «получения». Зарождающееся в дошкольном возрасте словесно-логическое мышление, умение решать задачи «в уме» требует от начальной школы системы целенаправленного развития этих способностей, в том числе с помощью дидактических игр.

Опытные учителя утверждают, что игры вызывают у школьников живой интерес к предмету, позволяют развивать индивидуальные способности каждого ученика, воспитывают познавательную активность. Безусловно, в процессе обучения дидактическая игра – вторичный этап. На уроке дети получают систематизированные знания об окружающем мире, во время досуга учатся самостоятельно применять эти знания в соответствии с правилами игры. Благодаря этому их знания становятся более осознанными, четкими.

Результативность дидактической игры зависит:

От систематического их использования.

От целенаправленности программы игр в сочетании с обычными дидактическими упражнениями.

Например, в решении проблемы развития познавательной активности необходимо считать основной задачей развитие самостоятельности мышления ученика. Значит, необходимы группы игр и упражнения, формирующие умения выделять основные, характерные признаки предметов, сравнивать сопоставлять их; группы игр, в процессе которых у младших школьников развивается умение отличать реальные явления от нереальных; группы игр воспитывающих умение владеть собой, быстроту реакции на слово, фонематический слух, смекалку и др. Составление программ таких игр



задача каждого учителя начальной школы. Выбор целенаправленных дидактических игр идет от своеобразия их правил – этого главного организующего элемента. Функции их различны: одни раскрывают содержание, другие приводят его в действие, третьи выполняют чисто дидактическую задачу. Учащихся младших классов в дидактических играх более всего увлекает игровое действие, характерная черта которого – активность детей в игровых целях. Игровое действие дидактических игр разнообразно: группирование, сравнение, загадывание, отгадывание и т.д. характер игровых действий усложняется с возрастом школьников.

Игровые коллизии вызывают у школьника стремление анализировать, сопоставлять, исследовать скрытые причины явлений. Это – творчество! Это то, что и составляет явление познавательной активности. Собственно игра вызывает важнейшее свойство учения – потребность учиться, значит, ценность игры в психолого-педагогическом контексте очевидна, однако многие из педагогов начальной школы если не игнорируют вовсе ее абсолютное право на присутствие в жизни младшего школьника, то относятся к ней с некоторой настороженностью, недоверием или опасением. Одна из главных причин такой позиции – ошибочная установка на то, что школа в первую очередь призвана учить, а не развлекать ребенка.

Присущие игре диагностическая, воспитательная развивающая и другие функции должны быть обязательно осознаны и освоены всеми специалистами начальной школы для того, чтобы избежать многочисленных случайностей, нелепостей и грубых ошибок, которые возможны при бессистемном, некорректном и просто неразумном включении игры в педагогический процесс.

Так, один – два раза использовав на уроке случайно пообобранные игры и не ощутив от этого какого-либо эффекта, кто-то из педагогов вполне может убедить себя в дальнейшей их бесполезности. Другие учителя сводят использование игры к строго дидактичным играм, например, используют их

только для закрепления полученных на уроке знаний, умений и навыков. В этом случае игра принимает исключительно формальный характер и практически ничем не отличается от учебных заданий

Не менее вредит педагогическому процессу стихийное, бессистемное и неумеренное использование игр. Хорошо известно, что, если выбрать из всего арсенала педагогических средств, лишь одно, пусть даже самое удачное, и постоянно пользоваться только им, последствия могут оказаться прямо противоположными ожидаемым. Так, частое, без меры использование игр фактически превращает их в лучшем случае в игры формальные, или псевдоигры, которые уже давно наскучили и самому учителю, и детям, правомерно заслуживая их возмущения и отказа от участия в них.

Перечисленные ошибки являются наиболее типичными и пока еще достаточно часто встречаются при организации игр в начальной школе. Особенно они опасны в отношении детей с теми или иными предпосылками или признаками формирования неблагоприятных вариантов развития. Ведь, по словам Капустина Н.Г. «в громадном большинстве случаев не прирожденная тупость ребенка, а педагогические ошибки готовят ребенку горькую будущность, оставляя на его личности проявлениях и привычках неизгладимые следы нравственной порчи и умственного бессилия» [32, 65-66].

Использование потенциала игры в педагогической работе в значительной мере связано с профессионализмом и творчеством самого педагога. Для того чтобы успешно организовывать детские игры, он должен обладать своеобразным «чувством игры», развитым творческим воображением и, кроме того, определенным запасом знаний и практических умений в области методики игры. Именно этих знаний не хватает большинству педагогов, работающих с детьми младшего школьного возраста. Поэтому успешность развития, обучения и воспитания младших школьников

в целом, а также конечный результат профессиональной деятельности педагогов будет зависеть от того, насколько полно они будут подготовлены к:

выработке оптимальной стратегии и тактики включения игры в урок и ее использования во внеурочной и внешкольной работе с детьми;

проведению психолого-педагогической экспертизы игр, перспективному и итоговому анализу их влияния на разные стороны детского развития;

творческой аранжировке традиционных и дизайну новых, «педагогичных» (т.е. не унижающих достоинство ребенка, в терминологии Ш.А. Амонашвили) детских игр, конструированию целостных игровых программ.

Присутствие «великой учительницы» - игры в жизни младшего школьника должно быть осмысленно соотнесено с другими видами его деятельности, целесообразно спланировано, эффективно и дозировано использовать в течение дня. Правильно подобранную, уместно и умело проведенную игру педагогом игру следует считать таким же важным и необходимым элементом образовательной работы, как и урок. Она должна присутствовать в режиме дня начальной школы в той мере, в какой она необходима для адаптации к изменяющимся условиям жизнедеятельности детей, для эффективного стимулирования всех сторон их развития (при необходимости – его коррекции) для гармонизации сочетания умственных, физических и эмоциональных нагрузок и т.д. На уроке игра позволяет младшему школьнику испытать радость умственного напряжения и преодоления интеллектуальных трудностей, которые сопряжены с решением учебных задач.

Таким образом, дидактическая игра является хорошим средством для формирования интереса школьников к русскому языку, она способна привлечь внимание школьников, воспитать в них любовь к этому сложному предмету. Но пользоваться ей надо умело, использовать игры в системе не упуская сути урока, и не придавать игре характер обычного упражнения.

## **2.2. Использование дидактических игр с целью повышения интереса к русскому языку.**

Практически любая игра познавательна. Однако существует особый вид игр, основанных на целенаправленном развитии, обогащении интеллекта, на передаче важных сведений, информации о мире, игры, осмысленно ориентированные на обучение ребенка.

С древности игра использовалась как средство обучения детей. Возникшая система образования, развивающаяся как классно-урочная, в значительной степени авторитарная, рассудочная, в традиционной школе до конца XIX столетия опиралась на рациональную дидактику. Исключение можно было встретить в привилегированных учебных заведениях, например, английских колледжах, где использовалась «умственная игра». В целом же во многих странах мира она в обучении была скорее случайностью.

В нашей стране за многие годы сложилось аномальное, поурочное представление: учение – это обязательный тяжелый труд, опирающийся на механическое запоминание, на зубрежку. Оно якобы предполагает естественное принуждение, без которого невозможно продвижение в познании. Бесспорно, учение не простой труд, но труд в сущности радостный, т.к. приобщает к новому, неизведанному, интересному; не случайно в последние годы возникло понятие «учение с увлечением». И этот увлекательный труд большинство педагогов делают еще более трудным, отказываясь от формулы «играя обучай». В игре ребенок с большим интересом и охотой выполняет то, что вне ее ему кажется очень трудным и неинтересным. Одним из первых об этом сказал практик и реформатор школы, педагог И.А. Тарасова (1918-1970): «...Ребенок по своей природе – пытливый исследователь, открыватель мира. Так пусть перед ним открывается чудесный мир в живых красках, ярких и трепетных звуках, в сказке и игре, в собственном творчестве... через сказку, фантазию, игру,

через неповторимое детское творчество – верная дорога к сердцу ребенка...» [48].

Удачным примером подхода к использованию целостного комплекса игр до сих пор остается опыт А.С.Макаренко. Жизнь и работа в возглавляемых им колониях были насыщены игровыми элементами, и не проходило недели, чтобы не создавалась какая-нибудь новая игра. А.С. Макаренко считал, что как в хорошей картине не должно быть ничего лишнего, так и в удачном комплексе игр не должно быть ни лишнего, ни недостающего. Он хорошо осознавал, что создать какой-либо единственный и идеальный - на все времена и для всех детских учреждений - комплекс игр и рекомендовать его всем нельзя, поскольку дети растут, развиваются, изменяются. Над играми надо постоянно работать и заменять их, чутко улавливая и жизнь детского коллектива, и перспективы дальнейшего его развития.

Методики известных педагогов новаторов, которые при всем различии подразумевают обязательность увлекательности обучения. Ни активизация, ни оптимизация образовательной системы не привели к передовому преподаванию, не соединили в один процесс познание через интерес, интересное, воодушевляющее. Не вызывает сомнения, что образование должно быть подлинно развивающим, серьезным и увлекательным, но не оупляющим: оно обязательно должно ориентироваться на теоретический опыт, теоретические знания и эмоциональный мир ребенка. Плодотворность поиска педагогов-новаторов, лучших учителей страны доказывается значительностью раскрепощенных форм и методов занятий, использованием игры.

Игра как дидактическое средство, как «путь детей к познанию мира, в котором они живут и который призваны изменять», используется в школе, особенно в подростковых и старших классах, в мизерных дозах.

Игра как деятельность ребенка развивается по своим законам, но она, несомненно, сильно вторгается в область дидактики. В зависимости от того

насколько изучены закономерности игровой деятельности, удастся в большей или меньшей мере использовать ее для педагогических целей. Перед современной школой стоит конкретная педагогическая задача – научиться педагогически управлять детской игрой, учитывая ее воспитательные потенциалы и психологические особенности развития ребенка в игре.

Педагоги всех времен понимали, что в игре ребенок накапливает знания, развивает способности, формирует познавательные интересы. Очевидно, поэтому в истории развития педагогических систем игра была в значительной мере связана с образовательными задачами. Развивались и культивировались игры, приспособленные к тому, чтобы обучать детей речи, счету, письму. Если проследить тенденцию, можно заметить, что игры, разрешая главным образом познавательные задачи, являлись постоянно то содержанием, то формой, то методом образовательной работы с дошкольниками [25, 67].

Например, в педагогике Фребеля игра давала детям представление о форме, величине, цвете предметов. В системе О Декроли игры употреблялись как образовательное средство. В практике Потти и Хилл на первый взгляд выступают аксессуары игры, т.е. материалы для конструирования и моделирования.

Почему именно в игре создаются благоприятные условия для усвоения новых знаний и умений и для развития у детей психических процессов? Важнейший психологический секрет игры в том, что она обязательно построена на интересе и добровольности. Заставит играть нельзя, увлечь игрой можно.

Исследования Л.С. Выготского, А.Н. Леонтьева, А.Р. Лурия, П.Я. Гальперина и других свидетельствуют, что закономерности формирования умственных действий на материале школьного обучения обнаруживаются в игровой деятельности детей. В ней своеобразными путями осуществляется поэтапное формирование психических процессов: сенсорных процессов,

абстракции и обобщения, произвольного запоминания, припоминания и т.д. «Поэтапная обработка» умственных действий и понятий в игре обычно происходит случайно. Но при соответствующих методах педагогического руководства в дидактических целях этот процесс может быть упорядочен. На первых порах, т.е. в дошкольном возрасте, игровые действия ребят носят развернутый характер и требуют материальной опоры (игрушки, игровые предметы).

В дальнейшем, к периоду обучения в школе, сокращаются и обобщаются, идет их вербализация. В последствии они могут совершаться частично или полностью в умственном плане, в плане воображения. В подростковых классах некоторые виды игр полностью переносятся в умственный план, появляется идеальная игра воображения (творческие сюжетно-ролевые игры). А. Эйнштейн утверждал, что воображение более важно, чем знания. Игровое воображение создает у детей план наглядных представлений о действительности, формирует способность ими оперировать. В процессе игры школьник получает возможность совершать познавательные действия соответственно имеющемуся замыслу, игровым правилам и т.д.

Игровое обучение не может быть единственным в образовательной работе с детьми. Оно не формирует способность учиться, но бесспорно развивает познавательную активность школьников. Итак, игра – специфический детский путь получения знаний об окружающем мире.

Дети познают мир в играх легко и непринужденно, без «нажима». На этом ключе основано создание игр. Дидактические игры представляют собой игровое обучение. Обучающий характер дидактических игр основан на важнейшей закономерности игровой деятельности детей и подростков – стремлении действовать по мотивам воображаемой ситуации. Воображаемые условия, присутствующие в играх учащихся, служат лишь оболочкой для игр с дидактическими правилами. Детей к ним побуждает стремление проявить догадку, ловкость, смекалку в умственной деятельности. В основе любой

дидактической игры лежит какая-то «тайна», неизвестность результата. Процесс игры – ведущее к разрядке приключение. Ее мотив с процесса деятельности перемещается на результат – выигрыш в соревновании, завоевание первенства, своей командой или личного первенства в умственном состязании.

Ценным средством стимулирования интереса к учению можно назвать познавательные или дидактические, которые опираются на создание в учебном процессе игровых ситуаций. Игра давно уже используется как средство возбуждения интереса к учению.

Познавательные (дидактические) игры – это специально созданные ситуации, моделирующие реальность, из которых учащимся предлагается найти выход. Главное назначение этого метода – стимулировать процесс. Такие стимулы учащийся получает в игре, где он выступает активным преобразователем действительности.

Метод познавательных игр имеет длительную историю. Он уже применялся в древних дидактических системах. В очередной раз интерес к ним обострился в середине 80-х годов, когда в школу начали проникать мощные ЭВМ, позволяющие моделировать сложные ситуации. Обучающие игровые программы в комплексе с техническими средствами эффективно решают проблемы возбуждения и поддержания интереса к учению, добывания знаний за счет собственных усилий, в процессе увлекательного соревнования с машиной, оперативного контроля и коррекции качества обучения.

Среди таких игр – разнообразные математические, лингвистические игры, игры – путешествия, игры – викторины и др.

В последнее время всё большей популярностью получили стимулирующие игры, то есть способствующие воспроизведению определенного качества, а также разновидности игрового метода, как инсценизация и генерация идей. С помощью стимулирующих игр учащиеся



приобщаются к всестороннему анализу проблем, выступавших ранее в качестве действенных [16, 43].

Метод инсценизации может принимать различные формы, например, форму заранее подготовленного диалога, дискуссии на определенную тему, форму театрализованного воспроизведения событий, некогда действительно имевших место, или гипотетических. Структура данного метода может быть такой.

Этапы	Цели учителя	Цели учащихся
1. Подготовка	План и содержание	Понимание
2. Начало	Определение темы и цели	Мотивация
3. Организация	Распределение ролей	Принятие ролей
4. Инсценировка	Наблюдение, руководство	Участие
5. Анализ	Подведение итогов	Понимание

Метод генерации идей позаимствован из арсенала методов подготовки творческих работников и специалистов. Он напоминает известную «мозговую атаку», в процессе которой участники, сообща «навалившись» на трудную проблему, высказывают (генерируют) собственные идеи её решения.

Проблема повышения интереса к русскому языку в школе актуальна, необходимо пользоваться средствами стимулирования деятельности учащихся на уроках, в состав которых входит и дидактическая игра. И использовать их надо систематически. На разных этапах урока.

### **Фрагмент урока русского языка № 1.**

Тема: повторение состава слова.

Цель: создать условия для повторения состава слова и способов словообразования.

Задачи: отрабатывать умение определять способ образования слов; образовывать слова по заданной модели;

- развивать мышление, память внимание через выполнение различных упражнений и заданий;

- воспитывать аккуратность при работе в тетради и на доске, воспитывать интерес к уроку через дидактическую игру.

Этап урока – повторение изученного.

Дидактическая игра «Убери лишний вагон».

Цель игры: создать условия для закрепления состава слова, учить видеть слово, отличающееся от остальных по своему составу.

Теперь ребята немножко поиграем. На станцию прибыло три поезда. Каждый поезд состоит из четырех вагонов. Когда вагоны присоединяли к поезду, совершили ошибку, присоединив лишний вагон, не подходящий к этому составу (на доске появляются три поезда). Вам, ребята, необходимо найти этот лишний вагон. Сделать это вам помогут слова, написанные на каждом вагоне.

Подсказка. Лишние слова отличаются от других слов, написанных на вагонах, по своему составу.

Каждому ряду достается свой поезд, прежде чем принять решение, обсудите его вместе со своим рядом, определите человека, который будет выражать общее мнение.

Поезд № 1.

забег, заплыв, закон, запуск.

Слово, на каком вагоне здесь лишнее?

Лишнее слово закон, на третьем вагоне?

Почему?

Слова, написанные на остальных трех вагонах, имеют приставку, а у слова закон нет приставки.

Верно ребята, молодцы. Лишний вагон убран из состава поезда. Поезд может продолжать свой путь. Теперь запишите все слова, кроме слова закон, и выделите в них приставки.

Поезд № 2.

чайник, кофейник, молочник, веник.

Какое слово лишнее.

Лишнее слово веник, так как оно, в отличие от остальных слов не имеет суффикса.

Запишите слова с суффиксами.

Поезд № 2 может продолжать путь. Молодцы, ребята.

Поезд № 3.

посмотреть, победить, подумать, погрузить.

Какой вагон, здесь лишний.

Вагон со словом победить, так как в этом слове нет приставки.

Запишите слова с приставками.

Молодцы ребята. Вы хорошо поработали.

Анализ фрагмента урока.

Для проведения игры использовались наглядные средства. В данном случае изображение трех поездов со словами на каждом вагоне. Это способствовало привлечению внимания учащихся к выполнению игрового задания.

Каждому ряду было предложено убрать лишний вагончик из своего поезда. Таким образом, учащиеся разделились на три команды. Задачей учащихся было найти слово, которое является лишним среди всех остальных. Для этого им необходимо было вспомнить состав слова, разобрать каждое слово по составу, затем, сравнив состав всех слов, найти лишнее слово, отличающееся от остальных слов по составу.

Работа по группам способствовала сплочению коллектива учащихся, т.к. они были объединены общей задачей, важным условием было то, что

ребята работали все вместе, выслушивалось мнение каждого. Работая в группе, ребята могли распределить свои обязанности, например, каждый член группы, разбирал свое слово по составу, а тот кто лучше всего овладел этим материалом, проверял разбор данных слов. Ребятам также необходимо было выбрать того, человека, который будет отвечать на вопрос учителя и сможет толково выразить мнение всей команды.

В процессе игры, ребята повторили состав слова, потренировались в разборе слова по составу, тем самым, закрепив эту тему у себя в памяти. В процессе игры знания усваиваются значительно лучше, а их закрепление идет намного продуктивнее. Школьники учились сопоставлять, сравнивать, анализировать предоставленный им учебный материал, а затем делать соответствующие выводы. Также игра позволяет формировать устную речь учащихся через высказывание своего мнения. У школьников формируется умение доказывать свою точку зрения, подтверждать ее выводами, полученными в процессе обсуждения в команде.

Игра была проведена на завершающем этапе урока, что способствовало активизации учащихся в конце урока, стимулированию их деятельности, игра способствовала также снятию напряжения, усталости, т.к. на этом этапе усталость школьников особенно ощущается, они хуже работают, внимание становится рассеянным. Игра же, в свою очередь, способствует концентрации внимания на учебной задаче, позволяет школьникам сосредоточиться на сложном материале даже в конце урока, не требуя от них особого напряжения (процесс игры позволяет это осуществить).

Таким образом, данная игра способствует развитию психических процессов, таких как: внимание, память, речь, мышление. Позволяет в более адаптированной, для младших школьников, форме повторить изученный материал, и закрепит его в памяти. Игра способствует формированию учащихся интереса к русскому языку, т.к. игра создает более непринужденную обстановку на уроке, учащимся, при использовании такого

средства обучения, проще высказать свое мнение, игра не требует от школьников напряжения, они не испытывают чувство вины если сделают ошибку. Игра позволяет активизировать весь класс, в работу включаются слабые ученики, в процессе игры они чувствуют уверенность в своих силах. Данное средство обучения в этом случае способствует формированию у школьников таких нравственных качеств, как: взаимовыручка, взаимопомощь, чувство товарищества.

## **Фрагмент урока русского языка № 2.**

Тема: Правописание частей слова (повторение).

Цель: отрабатывать способы проверки орфограмм во всех частях слова.

Задачи: - работать над навыками проверки орфограмм в различных частях слова;

- отрабатывать умение работать с правилом;

- воспитывать интерес к русскому языку через дидактическую игру, воспитывать ответственное отношение к учебе.

Этап урока - актуализация знаний.

Дидактическая игра «Мостик».

Цель игры: создать условия для повторения суффиксального способа словообразования, правописания суффиксов -ик-, -ек-.

Ребята, у нас в стране «Словообразование» случилось несчастье.

На пути к Суффиксному полю разрушился мостик через речку. По одну сторону оврага остались суффиксы по другую – слова, чтобы восстановить мостик надо присоединить суффиксы к словам, с которыми они могут сочетаться.

Оформление доски. На доске изображена река, мостик через которую разрушен. По одну сторону реки находятся суффиксы: -к-, -н-, -ик-, -ек-, -

ник- – по другую сторону – слова: замок, палец, дом, гном, ель, ключ, ягода, трава, вода, листок.

Ребята, сегодня вы будете работать в парах, побеждает та пара, которая образует наибольшее количество новых слов. Образовывая новые слова, вы, ребята, сможете построить новый мостик через реку.

Ребята прочитайте слова, которые у вас получились.

Учащиеся читают слова: домик, ключик, замочек, ягодка, ключник, елка, листочек, гномик, травка, травник, водный, ельник, пальчик и т.п.

Молодцы, ребята, вы составили много слов. Теперь объясните, почему вы написали в слове ключик суффикс –ик-, а в слове замочек суффикс -ек-.

Чтобы правильно написать суффиксы -ек-, и -ик-. Нужно изменить форму слова. Если при склонении гласный «убегает», то пишется суффикс -ек-. Например, замочек (замочка). А если гласный «не убегает», то пишется суффикс -ик-. Например, ключик (ключика).

Молодцы. Мы с вами вспомнили не только правило, но и, посмотрите внимательно на доску, построили новый мостик. Теперь слова снова могут образовываться с помощью суффиксов.

Ребята, а возникли ли у вас какие либо трудности, при образовании новых слов.

Некоторые согласные чередовались, например, к//ч в слове замок – замочек.

Хорошо, справились вы и с этими трудностями. Теперь посмотрим, кто же у нас победитель, какая пара у нас образовала больше новых слов.

Награждается грамотой пара – победительница. Поаплодируйте этим ребятам, они сегодня хорошо поработали. Остальные ребята молодцы, оказали большую помощь в строительстве мостика. Вы получаете жетончики участников. (Поощряются пары участников, которые составили трудные слова, обратили внимание на правило правописания суффиксов, обратили внимание на чередование звуков).

Анализ фрагмента урока.

Для проведения игры были использованы наглядные средства: река, мост через реку, также слова и суффиксы, находящиеся по разным берегам реки. Наглядные средства использовались для привлечения внимания учащихся к игровому действию, для обрисовки ситуации игры, для большего понимания действий, которые необходимы для решения игровой задачи.

Для выполнения задания игры, учащиеся были разделены на пары. Задачей учащихся было образовать как можно больше новых слов суффиксальным способом. Для этого школьникам нужно было посмотреть, какие суффиксы подходят к предложенным словам, имеют ли полученные слова смысл. Также учащимся необходимо было вспомнить определения суффикса, его местоположение в слове. Задача учащихся была осложнена тем, что правописание таких суффиксов, как: -ик, -ек-, требует выполнения определенного правила, которое учащиеся изучали несколько уроков назад. Таким образом, игра работает еще и на память учащихся, воспроизведение определения, правила, на умение применять свои знания на практике. Игра была осложнена еще и тем, что учащимся встретились слова, в которых при присоединении суффикса происходило чередование согласных звуков, например, палец – пальчик, замок – замочек, чередование ч//ц, е// нуль звука, к//ч изменение некоторых звуков, например, ель – елка [л']//[л] исчезает. Задачей учащихся было не только количество образованных слов, но и правильность их написания.

Работа в парах способствовала организованной работе. В парах учащиеся высказывали свое мнение, помогали друг другу, исправляли ошибки. Работа в парах позволила активизировать работу слабых учащихся, способствовала проявлению их возможностей. Работа в паре способствовала активизации всего класса, организовался процесс обмена мнений, проявлялись творческие способности. Для сильных учащихся данная работа способствовала тренировке в образовании новых слов.

Игра, с множеством трудных случаев способствовала развитию мышления учащихся. Слабым учащимся она позволила реализовать себя, почувствовать свои потенциальные возможности. Момент соревнования дал пищу для более сильных учащихся, которые стремились образовать как можно больше количество слов, тем самым, повышая их активность.

Проведение игры на начальном этапе урока, во-первых, способствовало актуализации знаний, учащиеся вспомнили суффиксальный способ словообразования; во-вторых, игра способствовала подготовке учащихся непосредственно к повторению того материала, который предлагался программой на данном уроке, а именно, правописание частей слова, в данной игре учащиеся повторили правописание выше указанных суффиксов. Игра также способствовала активизации деятельности учащихся на уроке, стимулировала их в начале урока на дальнейшую работу. Подготовила к воспроизведению ранее изученного материала, его повторению. Также игра способствовала формированию интереса у учащихся к русскому языку, за счет необычного подхода к актуализации знаний. В игру учащиеся чувствуют себя более свободно, непринужденно.

Игра способствовала не только, формированию интереса, но и личностных качеств учащихся, таких как: товарищество, взаимопомощь, умение радоваться успехам других. Игра позволила удовлетворить учебные потребности каждого учащего, каждый получил поощрительный жетон. Игра способствовала созданию дружественной, теплой, а главное рабочей атмосферы.



## Заключение

Анализируя результаты теоретических исследований литературы, передового опыта педагогов новаторов, современных педагогов, психологов по проблеме повышения интереса к русскому языку, можно сделать вывод о том, что дидактическая игра имела огромное значение в обучении младших школьников во все времена, начиная с древности. Педагогов всех времен волновала проблема развития психических и познавательных процессов у школьников, стимулирования их деятельности, в чем большое предпочтение отдавали именно дидактической игре. Игра не потеряла своей значимости и в современном обучении детей, она постоянно изменяется, обновляется и совершенствуется. Применение игры в обучении благотворно влияет на качество усвоения учебного материала, за счет повышения интереса к предмету. А интерес, в свою очередь, прекрасно стимулирует деятельность школьников и является одним из главных мотивов учения.

По результатам практической части данной работы можно сказать, что проблема повышения интереса к русскому языку существует. Дело в том, что данный предмет не является популярным среди современных младших школьников, особого интереса ребята к нему не проявляют, среди любимых предметов практически нет русского языка. Материал по этому предмету сложен для понимания младшими школьниками, а поэтому и не вызывает у них должного интереса.

Благодаря проведенным исследованиям и анализу практической деятельности, с использованием дидактической игры как средства обучения, можно говорить о том, что для повышения интереса к русскому языку необходимо стимулировать деятельность школьников с помощью дидактической игры. Игра позволяет воспитывать желание и умение учиться, создает такой эмоциональный фон урока, который помогает детям лучше и глубже усвоить содержание материала. Игра позволяет создать рабочую, развивающую атмосферу как личностные качества школьника, например:

взаимопомощь, взаимовыручка, поддержка, чувство товарищества, – так и психические процессы, такие как: память, мышление, внимание, речь, воображение и т.д.

Большую помощь игра оказывает в сплочении коллектива младших школьников, через работу в группах и взаимную поддержку. На уроке, школьники играют с большим удовольствием и радостью, они не чувствуют усталости, не замечают как проходит время, они увлечены. Если игра проводится в начале урока, дети на протяжении всего оставшегося времени прекрасно работают, слабые ученики проявляют достаточную активность, в середине, конце урока игра позволяет сосредоточить внимание, поддержать интерес к уроку.

Гипотеза о том, что «процесс повышения интереса к русскому языку будет эффективнее, если в серию уроков русского языка будут включены дидактические игры интересные, доступные, включающие разные виды деятельности детей», поставленная в данной работе, не была опровергнута, хотя подтверждена частично, т.к. для ее полного подтверждения необходим более длительный период времени, чем месяц. Если использовать игры на протяжении всего начального обучения, несомненно, они будут способствовать повышению интереса к русскому языку и учащиеся, переходя в среднее звено для дальнейшего обучения, будут проявлять больший интерес к данному предмету, будут иметь более глубокие знания в этой области.

Исходя из выше сказанного, можно сделать вывод о том, что игры необходимы для общеобразовательной школы, и использовать их надо в системе, на разных этапах урока, включать в них различные виды деятельности школьников, применять игры при изучении сложного, трудного для понимания материала. Необходимо разрабатывать целые комплексы игр по определенным темам, для более систематизированного их использования.

Игра – это незаменимый инструмент в развитии личности младшего школьника, с помощью которого можно повысить интерес к русскому языку и сделать этот предмет более «живым» и увлекательным.

Дидактическая игра – не самоцель на уроке, а средство обучения и воспитания. Игру не нужно путать с забавой, не следует рассматривать ее как деятельность, доставляющую удовольствие ради удовольствия. Она является ценным средством воспитания умственной активности детей, стимулирует психические процессы, вызывает у учащихся живой интерес к процессу познания. В игре дети тренируют свои силы, развивают способности и умения. Она помогает сделать любой учебный материал увлекательным, создает радостное рабочее настроение, облегчает процесс усвоения знаний.

По мере «вхождения» детей в новую для них деятельность – учебную – значение дидактических игр как способа обучения снижается, в то время как игровые приемы по-прежнему используются педагогом. Они нужны для привлечения внимания детей, снятия у них напряжения. Самое главное заключается в том, чтобы игра органически сочеталась с серьезным, напряженным трудом, чтобы игра не отвлекала от учения, а, наоборот, способствовала бы интенсификации умственной работы.

Таким образом, дидактическая игра – это игра только для ребенка. Для взрослого она – способ обучения. В дидактической игре усвоение знаний выступает как побочный эффект.

Дидактические игры очень хорошо уживаются с «серьезным» учением. Включение в урок дидактических игр и игровых моментов делает процесс обучения интересным и занимательным, создает у детей бодрое рабочее настроение, облегчает преодоление трудностей в усвоении учебного материала.

### Список использованной литературы.

1. Указ Президента Республики Узбекистан от 7 февраля 2017 года УП-4947 «О стратегии действий по дальнейшему развитию Республики Узбекистан»
2. Постановление президента РУз. Мирзиёева Ш. М. «О мерах по дальнейшему развитию системы в образовании» от 20 апреля 2017 г.
3. Постановление Президента Республики Узбекистан №1875 «О мерах по дальнейшему совершенствованию системы изучения иностранных языков» от 10 декабря 2012 года.
4. Каримов И.А. «Высококвалифицированные специалисты – стимул прогресса».- Т., 1995.
5. Каримов И.А. Узбекистан на пороге достижения независимости. Ташкент: Узбекистан, 2011.
6. Амонашвили Ш.А. Личностно-гуманная основа педагогического процесса. - Минск: Университетское, 1990. - 560 с.
7. Анастаси А. Психологическое тестирование: кн.2/Под. ред. К.М. Гуревича, В.И.Лубовского - М.: Педагогика, 2000. - 336 с.
8. Аристова Л. Активность учения школьника. - М.: Просвещение, 1998. - 138 с.
9. Архипова Е.В. Русский язык и развитие речи. Санкт-Петербург: издательский дом «Литература», 2005 год.
10. Бардин К. В. Как научить детей учиться. - М.: Просвещение, 1997. - 96 с.
11. Бабанский Ю.К., Сластенин В.А., Сорокин И.А. и др. Педагогика: учебное пособие для студентов педагогических институтов/ Просвещение, Москва , 1999г.
12. Богач З.И. Как сказка помогает грамотно писать. Журнал. Начальная школа. № 9, 2000г.

- 13.Божович Л.И. Личность и ее формирование в детском возрасте. -М.: Педагогика, 2000. - С.124.
- 14.Вергелес Г.И. Дидактические основы формирования учебной деятельности младших школьников: Учебное пособие к спецкурсу. - Л.: Педагогика, 1999. - 128 с.
- 15.Воронцов А.Б., Чудинова Е.В. Учебная деятельность: Введение в систему Д.Б.Эльконина - В.В.Давыдова. - М.: Рассказов, 2003. - 304 с.
- 16.Гальперин П.Я. Поэтапное формирование как метод психологических исследований // Гальперин П.Я., Запорожец А. В., Карпова С. Н. Актуальные проблемы возрастной психологии. - М.. - 1997. - С.25-28.
- 17.Давыдов В. В. Психологические проблемы процесса обучения младших школьников. // Хрестоматия по возрастной психологии/Составитель Л.М.Семенюк. - М; Воронеж, 2000. - С.87-88.
- 18.Давыдов В. В. Учебная деятельность: состояние и проблемы исследования // Вопросы психологии.- 1999. - № 6. - С.5-13
- 19.Давыдов В.В. Проблемы развивающего обучения. -М.: Педагогика, 1999. - 288с .
- 20.Давыдов В.В. Теория развивающего обучения. - М.: Интор, 1996.
- 21.Давыдов В.В., Слободчиков В.И., Цукерман Г.А. Младший школьник как субъект учебной деятельности //Вопросы психологии. -2000.- № 3-4. - С
- 22.Данилов М.А., Есипов Б.П. Дидактика. /Под. общей редакцией Б.П. Есипова. - М.: Изд-во Академии пед. наук,1997. - С.486-488.
23. Дрелелов Х и др. Домашние задания: Книга для учителя. Перевод с немец. Н.С.Кабановой. - М.: Просвещение, 2001. - 80 с.
- 24.Дубова Т.А. Дидактическая игра «Иду в гости» на уроках русского языка Журнал. Начальная школа. № 11 2001г.

- 25.Дюкарев М.А., Львовский В.А., Цукерман Г.А. и др.. Учебная деятельность в разных возрастах. Образовательная система Эльконина-Давыдова./ Под ред. И.П.Ягодкина. - М.: РассказовЪ, 2003. - 118 с.
- 26.Елфимова Н.В. Диагностика и коррекция учения у младших школьников. - М.: Педагогика, 1999. - 74 с.
- 27.Еникеев М.И. Теория и практика активизации учебного процесса, М., 2007.
- 28.Ильясов И.И. Структура процесса учения. - М.:Педагогика, 2001. - 78 с.
- 29.Индивидуальные варианты развития младших школьников/ Под. ред. Л.В. Занкова, М.В. Зверевой. - М.:Просвещение, 2004. - 64 с.
- 30.Ительсон Д.Б.Учебная деятельность, ее источники, структура и условия. //Хрестоматия по возрастной психологии/Составитель Л.М.Семенюк. - М; Воронеж, 1999. - С.185-190.
- 31.Казанский Н.Г., Назарова Т.С. Методы и формы организации учебной работы в младших классах. - М.:Просвещение, 2003. - 223 с.
- 32.Капустина Н.Г. Познавательный интерес младших школьников. Журнал «Начальная школа плюс до и после» № 2, 2005 год.
- 33.Карпова Е.В. Дидактические игры в начальный период обучения. Популярное пособие «Академия развития», Ярославль, 1997г.
- 34.Козлова О.А. Роль современных дидактических игр в развитии познавательных интересов и способностей младших школьников. Журнал «Начальная школа», № 11, 2004 год.
- 35.Козятинская С.Е. Нетрадиционные формы проведения уроков русского языка в начальной школе. Журнал. Начальная школа. № 1, 1999г.
- 36.Коменский Я.А. Избранные педагогические сочинения в 2-х т./Под ред А.И.Пискунова. Т.1. - М.: Педагогика, 1999. -656 с.
- 37.Коптелова – «Игры со словами» (журнал «Иностранные языки в школе», №1-2003).

38. Крупская Н. К. Методика задавания уроков на дом. // Избранные педагогические сочинения. - М.: изд-во АПН РСФСР, 1948. - С. 203.
39. Леонтьев А. Н. Избранные психологические произведения. - М., 1999.
40. Лоншакова А.А. Нестандартные приемы закрепления изученного на уроках русского языка. Журнал. Начальная школа. № 4, 2002г.
41. Наймушина Л.И. Кроссворды на уроках русского языка. Журнал. Начальная школа. №5, 1997г.
42. Подласый И.П. Педагогика: учебник для студентов высших педагогических учебных заведений, Просвещение Гуманитарное издательский центр ВЛАДОС, 1996г.
43. Пономарева Л.Г. Развивающие упражнения по русскому языку в I классе. Журнал. Начальная школа. № 5, 1999г.
44. Рогова Г.Р. Методика обучения иностранным языкам в средней школе / Г.Р. Рогова, Ф. М. Рабинович, Т.Е. Сахарова. М.: Просвещение, 2001. 287 с.
45. Сабаткоев Р.Б. «Теория и практика обучения русскому языку», Москва, Академия, 2006г.
46. Смирнов С.А., Котова И.Б., Шиянов Е.И. и др. Педагогика: педагогические теории, системы, технологии: учебник для студентов высших и средних учебных заведений, издательский центр «Академия», Москва, 1999г.
47. Степанова О.А. Научно-методические подходы к использованию игры в педагогической работе с младшими школьниками. Журнал «Начальная школа плюс до и после» № 8, 2003 год.
48. Тарасова И.А. Дидактические игры в начальной школе // Начальная школа.- 2002.- №10.- С.40-43.
49. Шмаков С.А. «Игры для учащихся – феномен культуры» Москва, Новая школа 1994г
50. Шмаков С.А. Ее величество игра. – М., 1992. – 230 с.

51.Якобсон С. Г., Прокина Н. Ф. Организованность и условия ее формирования у младших школьников. - М.: Просвещение, 2002. - с.

#### **Электронные ресурсы:**

<http://www.ziyonet.uz>

[http:// www.pedagog.uz](http://www.pedagog.uz)

<http://www.tdpu.uz>

[http:// www.edu.uz.](http://www.edu.uz)

[http:// www.tdpu-INTRANET.ped](http://www.tdpu-INTRANET.ped)

<http://www.russkie-slovari.ru/>

<http://www.philology.ru/>

<http://www.grammar.ru/>

<http://www.gramota.ru/>

<http://www.ruthenia.ru/apr/>

<http://kls.ksu.ru/>

<http://lingvo.asu.ru/golev/>